

JEU SYMBOLIQUE DE LA MARCHANDE.

Approcher les quantités et les nombres :

- Itération du nombre
- Comparaison de collections
- Décomposition du nombre

Modalités d'apprentissage :

- Apprendre en jouant
- Apprendre en résolvant des problèmes



Ressources :

- https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/0/Ress_c1_jouer_symbolique_474560.pdf annexe épicerie P16-19

Mise en place :

- Jeu symbolique de la classe, l'espace marchand, épicerie, marché Il peut être créé en demandant des emballages alimentaires aux familles si vous n'avez pas de matériel en classe.

But du jeu :

- Faire des courses

Progressivité des apprentissages : (Source : repères de progressivité groupe maternelle du Haut Rhin)

STABILISER LA CONNAISSANCE DES PETITS NOMBRES			
	2/4 ANS	4 /6 ANS	
Attendu spécifique de fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix. ▪ Parler des nombres à l'aide de leur décomposition. 		
Repères de progressivité	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réaliser et manipuler des collections jusqu'à 3 : savoir composer et décomposer les quantités ▪ Compléter des collections de 1 à 3 éléments. Maitriser le processus de décomposition d'une quantité (compréhension et verbalisation : « j'en ai deux... pour en avoir trois, tu m'en donnes encore un... ».) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réaliser et manipuler des collections jusqu'à 6 : savoir composer et décomposer les quantités ▪ Compléter des collections de 1 à 6 éléments. Maitriser le processus de décomposition d'une quantité (compréhension et verbalisation : « j'en ai quatre... pour en avoir six, tu m'en donnes encore deux... ».) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réaliser et manipuler des collections jusqu'à 10 : savoir composer et décomposer les quantités en énonçant la procédure utilisée ▪ Compléter des collections de 1 à 10 éléments. Maitriser le processus de décomposition d'une quantité (compréhension et verbalisation : « j'en ai sept... pour en avoir dix, tu m'en donnes encore trois... ».)
Situations de référence	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dans des situations porteuses de sens et référées à la vie de la classe, l'enfant dénombre des petites quantités en utilisant différentes procédures : comptage, subitizing, utilisation des doigts... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dans des situations porteuses de sens et référées à la vie de la classe, l'enfant dénombre des petites quantités en utilisant différentes procédures : comptage, subitizing, utilisation des doigts... ▪ Il est confronté à des collections dont les objets déplaçables ; à des collections dont les objets sont fixes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dans des situations porteuses de sens, l'enfant est invité à résoudre des problèmes portant sur des quantités. ▪ Il connaît, utilise et verbalise des procédures adaptées (dessins, dénombrement, comptage en avant ou en arrière à partir d'un nombre donné, comptage par saut de 2 en 2, organisation d'une collection pour la dénombrer, etc.) permettant de faire évoluer une collection par ajout ou retrait (« 9 c'est huit et encore un ou 5 et encore 4, ou... », « il y a 5 assiettes et 4 invités, que dois-tu faire pour que chaque invité ait seulement une assiette... »).
Postures professionnelles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'assurer de la construction progressive des quantités jusqu'à 10 et de leur consolidation. ▪ Veiller à ce que les nombres travaillés soient décomposés et recomposés (la maîtrise de la décomposition-recomposition des nombres est une condition nécessaire à la construction des premières compétences numériques) 		

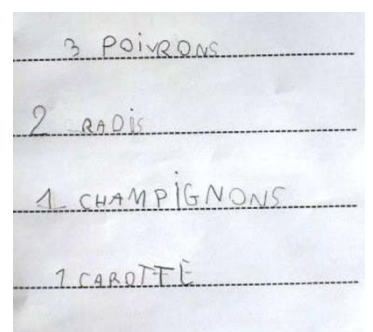
Etapes possibles:

- **Jeu libre :** Première étape d'appropriation par les élèves de cet espace et mise en place du vocabulaire avant d'entrer dans les apprentissages spécifiques concernant la construction du nombre
- **Du jeu libre au jeu structuré : trier pour ranger le coin marchand**
 - Déterminer des caractéristiques communes à des lots d'objets (ne pas orienter les critères de tri)
 - Déterminer un tri cohérent avec l'espace marchand
 - Étiqueter ce tri (suivant l'âge avec photos, images, écrits)
 - Étiqueter avec le prix des objets (MS/GS)
 - Faire l'inventaire de tout ce qui est dans le coin marchand, le marchand doit connaître son stock.



Exemple d'inventaire des aliments. Le nombre total de chaque aliment est écrit sur l'ardoise.

- **Du jeu libre au jeu structuré à partir de listes de courses :**
 - préparer un panier en rapport avec une commande :
 - orale
 - écrite (à partir de représentations et de nombres écrits en chiffres)
 - produire une liste de commissions pour les autres
 - en associant des chiffres et des représentations
 - en encodant ou recopiant des mots du lexique associés à des chiffres concernant la quantité



- **Du jeu libre au jeu structuré en manipulant dans des situations simples d'ajout et de retrait pour faire les courses**
 - Progressivité dans les prix :
 - tous les aliments coûtent 1 euro
 - les aliments ont des prix de 1 à 5 euros
 - les aliments ont des prix allant de 1 à 10 euros pièces (permet de travailler les compléments du nombre)
 - Progressivité pour payer ses courses :
 - utilisation de jetons 1 jeton/ 1 euro
 - de pièces de 1/ 2 euros
 - introduction de billets de 5/ 10 euros.



<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/maitrise-de-la-langue-francaise/documents/apprendre-a-mieux-parler-en-jouant-dans-le-coin-epicerie-en-gs-891951.kjsp?RH=intra> regarder vidéo étape 3 : utiliser la monnaie du coin épicerie, utiliser les nombres pour résoudre des problèmes.

Il est important de passer de la manipulation à l'abstraction en GS

Faire les courses en respectant une somme donnée (résolution de problèmes)

- Consigne : acheter pour X € (différenciation : adapter la somme aux capacités de chacun)
- L'enfant doit justifier et valider sa réponse, cette étape est primordiale pour sortir du faire et aller vers la résolution de problème et l'abstraction.

Première étape : utilisation de jetons, pièces pour payer.



Terme à terme

Objet associé à sa valeur

Vers la symbolisation et l'abstraction, l'objet disparaît, reste la valeur associée à l'objet et vérification de la quantité associée en utilisant les jetons

Seconde étape : les jetons disparaissent, utilisation de billets de 5 et 10 euros.

